





Integração

Integração

Nessa aula vamos discutir o processo de exportação dos modelos e animações criados no software de produção de conteúdo, Maya e a Importação desses arquivos na Engine do jogo, no caso exemplificado aqui utilizaremos a Unreal Engine.

Objeto Estático:

Ao exportarmos um objeto estático, que não sofrerá deformação, é necessário apenas exportar a malha do modelo. É importante que o histórico de modelagem tenha sido deletado, e que o modelo esteja seus atributos "zero". O formato de arquivo utilizado para exportação do modelo é o "FBX"

Ao importarmos o modelo exportado na Engine (o arquivo FBX), é importante cuidarmos as configurações de importação, como por exemplo se deverá ou não ocorrer uma conversão de eixo de orientação.

Após importado o modelo, é necessário criar ou configurar os materiais que esse modelo vai utilizar.

Objeto Animado:

Para exportamos um objeto animado, que sofrerá animação, é precis exportarmos

separadamente o rig, contendo a malha do objeto e o esqueleto ao qual essa malha está "skinada".



Na exportação do rig, não iremos exportar os controladores nem nenhuma estrutura automatizada, apenas "joints" e "meshes".

Para a exportação das animações, apenas o esqueleto será exportado. Para garantir que as informações da animação estejam registrada nos "joints" é preciso fazer o "bake" de animação. Isso irá criar um keyframe em cada frame para todos os "joints" do esqueleto, contendo as informações de posição rotação e escala.

O formato de arquivo utilizado para exportação do rig e das animações é o "FBX".

Após importar o rig e as animações é necessário configurar as máquinas de estados do personagem

Máquina de Estados:

São estruturas dentro da Engine do jogo, que controlam as transições entre os possíveis estados, ou ações do personagem.

Os dois principais tipos dessas estruturas são:



- Blend Trees



- Blend Spaces



Atividade extra

Assistir apresentação: Animation Blueprint Setup & Walkthrough | Live Training | Unreal Engine Livestream

(https://www.youtube.com/watch?v=ffuq5k-j0AY)

Referência Bibliográfica

UNREAL ENGINE, Unreal Engine 4 Documentation, Disponível em:

<https://docs.unrealengine.com/en-US/index.html>, Acesso em 8 nov de 2020

UNREAL ENGINE, Animation Blueprint Setup & Walkthrough | Live Training | Unreal Engine Livestream, 29 de mar de 2018, Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=ffuq5k-j0AY>, Acesso em 8 nov de 2020

Ir para exercício